

[HOME](#) [ABOUT](#)

[RUMOR] Mucho más Sonic en 2011...



Al parecer durante esta primera edición de **GAMEFEST** en Madrid, una redactora de la página web especializada en el universo del erizo azul de SEGA, [Sonic Reikai](#), habló en calidad de prensa con un miembro del staff de la compañía a pie del stand que la casa había montado en la feria.

Dicho representante de **SEGA**, le habría confirmado en primer lugar el desarrollo de **una nueva entrega de la franquicia "Mario & Sonic"**, aunque sin dar más detalles se puede sobrentender que el juego **estaría listo para ser publicado a finales de 2011 y ambientado en las futuras olimpiadas de Londres 2012.**

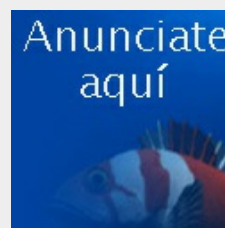
Pero la bomba aún estaba por caer. Hace tiempo a través del ftp de la web oficial de SEGA se filtró que **un título llamado "Sonic Anniversary" estaba en desarrollo para conmemorar el 20 aniversario del personaje en 2011.** Pues bien según la información de [Sonic Reikai](#) y el testimonio de la redactora, este juego **será una especie de recopilación/remake de las mejores fases de la historia de Sonic, adaptadas al sistema 2D/3D, empleado en esta generación con Sonic Unleashed y Sonic Colours.**

El Anniversary es una recopilación/remake en 2D y 3D (como Unleashed dejó caer, pero no lo dijo claramente). Bueno, cuando dijo que era un remake de las mejores fases de Sonic, yo le pregunté "¿en 2D o en 3D?" y él dijo "en 2D y en 3D", entonces yo le volví a preguntar ¿¿pero en 2D y en 3D?? (y le señalé el Colors), y dijo señalando al Colors "en 2D y en 3D". Nos confirmó que sale para Wii, DS, PSP y PS3. Xbox360 está aún por confirmar aunque es probable que también salga. Incluso para 3DS. Hizo mucho incapie en que era para TODAS.

Esto debemos catalogarlo como rumor, **hasta una confirmación oficial por parte de SEGA**, pero desde luego, suena bien. Si se confirman ambos juegos, **tendríamos Sonic para rato en 2011**, contando con la publicación además, de los episodios en desarrollo de **Sonic, The Hedgehog 4.**

Fuente: [Sonic Paradise](#) / [Sonic Reikai](#)

ADVERTISEMENTS



BLOGROLL

- [accesorios wii](#)
- [Blog de Móviles](#)
- [Cody Simpson](#)
- [Cursos de ingles](#)
- [escapadas](#)
- [Games iPhone](#)
- [Humor y Juegos](#)
- [Juego justin Bieber](#)
- [Juegos](#)
- [Juegos de escape](#)
- [Juegos de ingenio](#)
- [Juegos de Los Simpson](#)
- [Juegos de motos](#)
- [Juegos de Poker](#)
- [Juegos iPad](#)
- [Juegos iPhone](#)
- [Juegos Miley Cyrus](#)
- [juegos psp](#)
- [Michael Greyson](#)
- [NDS Roms](#)
- [Ordenadores](#)
- [Ordenadores portatiles](#)
- [Tarjetas de memoria](#)
- [Videos Youtube](#)
- [Wii y ADSL](#)

ADMIN

- [Loa in](#)

Read more from the original source:

[\[RUMOR\] Mucho más Sonic en 2011...](#)

- [WordPress](#)
- [XHTML](#)

 admin  11 October 2010  Uncategorized, sega, wii  Comments Off

Descargar Juegos [Descargar-Juegos.Ask.com](#)

¿Buscas Descargar Juegos? Consigue Mejores Resultados con ASK

Nintendo Wii - 90% Off [Nintendo.Wii.Bookmarky.com](#)

Find Great Deals on Nintendo Wii Bookmarky Has All The Best Sites

CA Video Games Stores [www.YellowPages.com/Califo](#)

Find Stores With New & Used Video Games For Your PC and Gaming System

Newegg en Español [Espanol.Newegg.com](#)

Computadoras y Electronicas Los Mejores Precios, Envío Rápido



[GMF10] Gameplay Michael Jackson: The Experience



Desde la GameFest 2010 nos llega otro vídeo offscreen gameplay de uno de los juegos para Wii que menos se han mostrado por la red de redes, **Michael Jackson: The Experience**, título en donde tendremos que mover el mando de Wii siguiendo los movimientos de baile del cantante. Se trata de un juego de baile en la sobremesa de Nintendo, con canciones como Bad, Beat It, Black or White, Smooth Criminal y Billie Jean, en donde podrán participar hasta cuatro jugadores.

Michael Jackson The Experience estará disponible en Wii, DS y PSP el **25 de noviembre de 2010 en España**.

Here is the original:

[\[GMF10\] Gameplay Michael Jackson: The Experience](#)

 admin  10 October 2010  Uncategorized, wii  Comments Off

Playstation 3 [www.eBay.com](#)

Bid on Playstation 3 now! Find great deals & huge selection.

Play Super Mario [GameNeto.com](#)

Download Super Mario for Free. Play Now!

Juegos gratuitos [JuegosCasuales.alot.com](#)

Consiga el acceso inmediato a los juegos con barra de herramientas

Michael jackson mask [urban-collector.com/MichaelJack](#)

Low priced Michael jackson mask Order your new costume today.



[GMF10] Gameplay Michael Jackson: The Experience



Desde la GameFest 2010 nos llega otro vídeo offscreen gameplay de uno de los juegos para Wii que menos se han mostrado por la red de redes, **Michael Jackson: The Experience**, título en donde tendremos que mover el mando de Wii siguiendo los movimientos de baile del cantante. Se trata de un juego de baile en la sobremesa de Nintendo, con canciones como Bad, Beat It, Black or White, Smooth Criminal y Billie Jean, en donde podrán participar hasta cuatro jugadores.

Michael Jackson The Experience estará disponible en Wí, DS y PSP el **25 de noviembre de 2010 en España**.

See the original post:

[\[GMF10\] Gameplay Michael Jackson: The Experience](#)

 admin  10 October 2010  Uncategorized, wii  Comments Off

Michael Jackson Jacket www.NextTag.com/Michael-Jack

Find Incredible Bargains on Michael Jackson Thriller Jackets. Deals!

Mejora Tu Inglés Ahora InglesSinBarrerasHoy.com

¡Fácil, Rápido y Divertido! Inglés Sin Barreras® - Pruébalo ya

Juego De Super Mario www.Gifts.com

Las Mejores Marcas a Los Mejores Precios.

Juegos De Spiderman 3 www.DealTime.com

Bargain Prices. Smart Deals. Save on Juegos De Spiderman 3!







Vídeos de GoldenEye 007

GoldenEye 007 ,el regreso de James Bond a Nintendo Activision ha mostrado esta semana un par de vídeos de...

 admin  8 October 2010  Noticias - Últimas, Uncategorized  Comments Off





Super Mario Collection llega a Europa

Super Mario Collection saldrá de Japón Muchos erais los que pensabais que no veriamos por nuestro país el recopilatorio de Mario...

 admin  7 October 2010  Noticias - Últimas, Uncategorized  Comments Off


Michael Jackson The Experience

Michael Jackson: The Experience para Wii Ubisoft va a lanzar para la Wii un pack de la edición coleccionista de Michael...

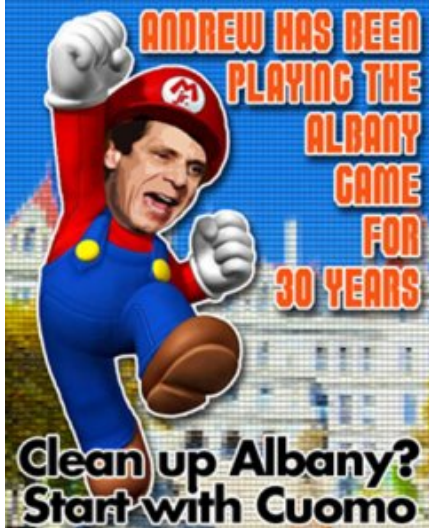
 admin  6 October 2010  Noticias - Últimas, Uncategorized  Comments Off

Concurso Picross 3D octubre 2010

Concurso Picross 3D de octubre 2010 Pon a prueba tu talento creativo e intenta elaborar un complicado puzle adecuado para el...

 admin  5 October 2010  Noticias - Últimas, Uncategorized  Comments Off

[Offtopic] La imagen de Mario es usada para un ataque político



Es algo increíble, pero es así, además, ya hemos visto más cosas igualmente extrañas como [el carril de bicicletas de las calles de Portland pintado con símbolos de Mario Kart](#). El candidato republicano a gobernador de Nueva York, Carl Paladino ha utilizado **la imagen de Mario para hacer duras críticas a su oponente**, el demócrata Andrew Cuomo.

Tampoco veo yo demasiado sentido a utilizar la imagen de Mario en este sentido. Si yo fuera uno de estos políticos y mi adversario **me comparara con un valiente fontanero** que se pasa el día corriendo de un lado para otro con el objetivo de **salvar a una princesa** de las garras de un malvado monstruo, **me sentiría alagado**.

Esto para mí, queda como una prueba más de que **no hay nadie en el mundo que no identifique la figura de este simpático fontanero, aunque no todos sepan lo que realmente representa**.

Fuente: [Gonintendo](#)

Originally posted here:

[\[Offtopic\] La imagen de Mario es usada para un ataque político](#)

 admin  4 October 2010  Uncategorized, nintendo  Comments Off

Una Wii por cada tres hogares en Reino Unido



Así lo asegura la compañía de Mario en el día de hoy, tras un estudio realizado con datos de la independiente Chart Track. Según los datos del censo y la Oficina Nacional de Estadística, son **24.9 millones de hogares los que tiene Reino Unido en la actualidad**. Nintendo ha logrado vender alrededor de **8.3 millones de Wiis en el Reino Unido**, lo que viene a ser un tercio de los mismos. Destaca también que la doble pantalla ha colocado más de 11 millones de unidades en dicho territorio. Por desgracia, la venta de juegos third party no es ni de lejos, comparable al éxito de las plataformas, al menos actualmente.

Nintendo también anunció que esta navidad ha contratado a gente muy conocida en las islas, para ser la imagen de una campaña publicitaria masiva de sus

consolas. Dame Helen Mirren, Sir Terry Wogan, JLS, Jamie y Louise Redknapp, Alexandra Burke, Olly Murs y Jedward son los rostros conocidos. Pero... ¿Qué venderán estas celebridades? Por desgracia el catalogo de las plataformas Nintendo esta navidad no será demasiado extenso, si contamos solamente juegos nuevos.

Dame Helen Mirren promocionará Wii Fit Plus, mientras que JLS promocionará Wii Party. Sir Terry Wogan intentará vender más copias de Brain Training para DS, al mismo tiempo que Jamie y Louise Redknapp intentarán hacer lo mismo con el título New Super Mario Bros. Alexandra Burke y Olly Murs mostrarán los juegos Dragon Quest IX y New Super Mario Bros para Nintendo DS, mientras que los presentadores **Ant y Dec promocionarán Donkey Kong Country Returns.** Por último, Jedward también jugará a Dragon Quest IX.

Fuente: [Eurogamer](#)

Read more here:

[Una Wii por cada tres hogares en Reino Unido](#)

 admin  4 October 2010  Uncategorized, wii  Comments Off

[Artículo de Opinión] Videojuegos e Internet: Que los DLC los Separe



[Por Legion]

Internet, ese gran invento que desde su **creación en 1969** ha ido evolucionando hasta el punto de que ha **revolucionado el mundo**. Cuantas cosas maravillosas nos da día a día, ¿verdad?

Podemos hablar con nuestros amigos por muy lejos que estén, tenemos noticias al instante, podemos escuchar música, descargar películas, series, juegos. Incluso nosotros, los redactores de blogocio, no podríamos informaros si no fuera por esta gran red global.

Y todo desde la **comodidad** de nuestros asientos, en nuestra casa, en un cibercafé, incluso desde un avión a miles de kilómetros de altura. Ya estamos acostumbrados a su uso, es **parte de nuestra vida** y no imaginamos estar un mes entero sin “conectarnos” desde alguna parte. **Ni siquiera en vacaciones, cuando queremos desconectar de todo, dejamos de estar conectados.**

Porque tenemos internet en todas partes, señores. En un ordenador, en las impresoras, en los Smartphone y teléfonos móviles, televisiones, tabletas táctiles, cámaras, incluso en marcos digitales.



Pero de lo que quiero hablar, de lo que nos incumbe a nosotros, es de las **videoconsolas**. De la relación de estas con internet, que ofrece mucho, sí, pero también **quita demasiado**.

¿Cómo de bueno es disponer de internet en nuestras consolas?



Dreamcast fue, oficialmente, **la primera consola en disponer de juego online**. En aquella época no había ADSL o tarifas planas, por lo que había que pagar el tiempo que estuvieras conectado. Sega incluso desarrolló una red, Sega.net, para que la latencia fuera menor, funcionando de forma independiente a los ISP (proveedores de internet).

Con dreamcast ya podías jugar online, navegar e incluso chatear.

Sin embargo, internet aún **no tuvo mucho protagonismo**, ni en Dreamcast ni en sus grandes rivales, Gamecube y PlayStation 2. Estas también disponían de acceso internet, pero podemos contar con una mano a las personas que se conectaban en aquellos días (al menos aquí en España, por supuesto).

¿Por qué no se aprovechaba el online en las consolas, con juegos como Phantasy Star Online?

Simplemente, no era su tiempo. Tal vez en Japón o América, o en países desarrollados sí se usara el online, pero aquí en España **aún nos quedaba mucho por crecer**. Incluso hoy en día estamos subdesarrollados en ese aspecto.

Xbox, consola que llegó tiempo después, tuvo online. Mucho más extendido, y a lo largo de los años se ha ido haciendo más y más popular, hasta que en abril de este mismo año dio por finalizado su servicio online. Unos pocos valientes aguantaron jugando hasta el final, cayendo poco a poco hasta que ya no quedó ninguno. Muy emotivo.

Por suerte o por desgracia, llegó la nueva generación. Ya estábamos preparados, ahora sí que sí. **Wii, PlayStation 3 y Xbox 360** llegaron, y todas con capacidad para conectarse a través de internet. ADSL y precios más bajos que los de antaño, la situación era ideal. Podríamos jugar con todos nuestros amigos aunque cada uno estuviera en su casa, podríamos jugar con desconocidos, conocer gente nueva, organizar torneos a lo grande sin tener que alquilar un local o invadir el espacio vital de un colega. Por fin, una **arquitectura absolutamente apta para el juego online**.

Y llegaron los DLC. Contenido descargable que, por un “módico” precio, alargaba la vida de nuestros juegos. No sé cuál fue el primer DLC de la historia, sinceramente, y me gustaría saberlo. Pero, como curiosidad, la primera consola en ofrecer contenido descargable no fue Xbox 360. Tampoco fue PlayStation 3. Ni siquiera Wii.

Intellivision, en 1980, ya ofrecía **contenido descargable** para nuestros juegos a través de la **línea telefónica**. Y sólo diré una cosa: **yo maldigo al que tuvo esa idea**.



Aunque para ser sincero, no sería justo. **La idea era buena**, sin duda alguna. Más contenido para los juegos que ya tenemos, un gran motivo para comprar el juego y regocijarnos después!

¿Qué ha quedado de eso? **¿Qué ha quedado del “más por menos”?** ¿Qué ha quedado de la evolución?

Los DLC de ahora (a excepción de honrosos ejemplos), se basan en **armaduras para caballos**, un par de trajes nuevos, unos mapitas o una nueva historia de 15 minutos. Y todo ello a un precio de escándalo.

Mucha gente dice que **“todos somos libres para comprarlo o no”**, y me parece un argumento lógico. Yo, al menos, no estoy dispuesto a comprar contenido descargable a precio de oro. El problema viene cuando las compañías, sabedoras de que hay “valientes” que aún nos resistimos, deciden recortarnos los juegos y, tal vez así, engancharnos en su anzuelo.

Casos como el de **“Prince of Persia”**, de Ubisoft, un juego criticado pero que a mí, pese a su sencillez, me gustó. Lo disfruté mucho, pero el final me dejó un poco indiferente. Espera, ¿qué final?



Ninguno, pues **nos vendieron el final aparte**, como DLC. Cabe decir que aún no he visto el desenlace del juego. **Me niego a pasar por el aro.**

¿Y Capcom con **Street Fighter IV**? Nos vendieron trajes para los luchadores. Bien, son cosas que desarrollan después de lanzar el juego y si lo sacan a un buen precio... pues no

parece tan malo ¿verdad?

Lo curioso es que Capcom no nos vendía esos trajes, pues ya estaban ahí. **Los trajes estaban en el DVD del juego**, el DVD que nosotros ya habíamos comprado anteriormente en la tienda. Sin embargo, Capcom nos hacía comprarlos como contenido descargable. En realidad **lo que descargábamos era una clave que los desbloqueaba**. Cabe decir que no es el único caso que existe.

No soy abogado, pero... ¿esto es denunciable? Es decir, ese DVD y su contenido ya es mío... **¿por qué he de pagar otra vez?**

Otro caso es el de **“Assassin’s Creed 2”**, de Ubisoft (sí, otra vez). Sin spoilers: cuando vas por la secuencia 11, el Animus parece fallar. ¿Qué? ¿El Animus falla? ¿Y nos lleva directamente a la secuencia 14? El animus se ha saltado muchos años...

Pues sí, **las secuencias 12 y 13 están para descargar**. A un “módico” precio, por supuesto.

Espero que no fueran importantes, pues tampoco pienso pasar por el aro. Yo, al menos, **resistiré el envite de las compañías**.

Contenidos que **tenían hecho desde un principio, que estaban en el juego, que cabía en el DVD/Blu-ray de turno**. Contenido que, antes de publicar el juego, recortaron para poder vendérselo aparte.

Esto con mi Super Nintendo no pasaba.



Sin embargo, **la gente sigue comprando ese contenido**. Siempre he pensado que todo tiene un límite, que la gente se daría cuenta de que en muchas ocasiones nos están chupando la sangre, que no comprarían esos DLC abusivos.

Y entonces llegó Activision. Su superventas, **Modern Warfare 2**, trajo consigo otro superventas, esta vez en forma de DLC. El famoso **Paquete Estímulo** (Pack Stimulus). ¿En qué consiste?

Pues básicamente es un pack de mapas. **5 Mapas, con 2 de ellos reciclados** directamente de Modern Warfare 1. El precio, **15€**, todo un regalo, sobre todo cuando por ese precio te compras varios juegos completos de PSNetwork o del bazar de Xbox.

“Nadie lo comprará”, pensaba yo. “La gente es inteligente y sabe que si compran esto a este precio desproporcionado, luego sacarán más y más caros”, le decía yo a mis amigos.

Pero el resultado fue abrumador. **Más de 2 millones y medio vendidos en su primera semana**. Se me cayó el alma al suelo, mi fe en la humanidad se perdió.



“Quiero irme con vosotros, gente de otro planeta”, gritaba yo.

Vale, estoy dramatizando, pero no me negaréis que el resultado da qué pensar. Y mis sospechas se cumplieron cuando, tiempo después, **anunciaron el Paquete Resurrección** (Resurgence Pack), que consistía en exactamente lo mismo: 3 mapas nuevos y 2 reciclados.

¿El precio? ¿Hace falta decirlo? Otros 15€.

La respuesta a este pack fue peor que el anterior, pero aún así mucha gente lo defendía en los foros de todo el mundo.

“Si no os gusta no lo compréis”, volvían a decir.

Pero es el mismo problema de siempre. **Si las compañías lo sacan y mucha gente lo compra, el siguiente será peor y más caro**. Los juegos seguirán viniendo incompletos, y los DLC seguirán inundándonos.

A mí no me vale de nada el **“si no te gusta no lo compres”**, porque todos nosotros somos usuarios, y como usuarios, **tenemos derechos**. Somos las personas que le dan dinero a esta industria, y sin nosotros, la industria no sería nada.

Si las compañías nos tratan mal, irevelémonos! No con manifestaciones y hachas (aunque...), sino con **indiferencia**.

Si las **armaduras para caballos del Oblivion** no hubieran vendido, tal vez las compañías habrían **trabajado más en sus DLCs o los habrían puesto gratuitos**. Quizá **Capcom** habría visto las malas ventas y habría decidido poner los **trajes ya desbloqueados en Street Fighter IV**.



Así, es posible que **Ubisoft pensara** que no le era rentable vender el final de su juego aparte, pues todo el mundo se lo perdería, ya que la gente no compra **contenido descargable “tonto”**.

Y muy posiblemente, los **capítulos 12 y 13 de Assassin's Creed 2** habrían venido en un solo pack a bajo precio, o incluso **gratuito en el mismo juego**.

¿Y qué decir de Activision? No les habría interesado **vendernos 10 mapas (4 de ellos**

antiguos) a 30€, porque nadie los habría comprado.

Es por esto que **internet y los videojuegos** tienen una relación un tanto extraña. **Puede ser genial**, podemos jugar online con nuestros amigos, podemos ver películas en nuestras consolas, descargar demos, podemos hacer montones de cosas.

Sin embargo, **las compañías cada vez se esfuerzan menos**, sacando juegos incompletos, vendiéndonos material que nunca valdrá lo que ellos cobran por él, y haciéndose ricos a nuestra costa **mientras nosotros**, en un acto que yo creo de **cobardes**, agachamos la cabeza y **miramos para otro lado**.

Somos como un niño pequeño con un gran perro. No podemos darle cada vez más galletas sólo porque el perro siempre nos dé la patita. Si queremos enseñarle más cosas, algún día tendremos que dejar de conformarnos con la pata y dejar de darle galletas.

Si queremos tener videojuegos cada vez más sorprendentes, tendremos que ponernos firmes y **no pasar siempre por el aro de las grandes compañías**. Y si esto sigue así, **por mi parte, que quiten internet de las videoconsolas**. Yo volveré a mis partidas a pantalla partida con mis colegas, en mi casa, comiendonos un buen bocadillo de chorizo (también llamado choripan).

¿Qué se divisa en el futuro?

Las compañías cobrarán por jugar online, nos recortarán (aún más) **los juegos de segunda mano**, y la **descarga digital** irá, poco a poco, siendo la **pesadilla de todo coleccionista**. Todo esto por no hablar de que las compañías testearan muchísimo menos sus juegos, algo que ya está ocurriendo. ¿Para qué, si luego pueden sacar 20 parches usándonos a nosotros como testers? Con todo esto, olvídate de jugar a tus juegos antiguos dentro de 20 años. Todo estará incompleto y lleno de bugs.

Internet no es el culpable, pero es el medio. Las compañías son las que se aprovechan, y **nosotros los que nos dejamos aprovechar**.

Esto con mi Super Nintendo no pasaba.



See original here:

[\[Artículo de Opinión\] Videojuegos e Internet: Que los DLC los Separe](#)

 admin  2 October 2010  Uncategorized  Comments Off

[« Older Entries](#)

RECENT POSTS

[\[RUMOR\] Mucho más Sonic en 2011...](#)

[\[GMF10\] Gameplay Michael Jackson: The Experience](#)

[\[GMF10\] Gameplay Michael Jackson: The Experience](#)

[Vídeos de GoldenEye 007](#)

[Super Mario Collection Ilega a Europa](#)

RECENT COMMENTS

MOST VIEWED

[Job Island: Hard Working People Wii](#)
- 6,187 views

[Cine en la Red de Blogs](#)
- 5,377 views

[Go, Diego, Go!: Safari Rescue](#)
- 2,469 views

[Monstruos Vs. Alienígenas Wii](#)
- 2,362 views

[Avance Ben 10: Alien Force Wii](#)
- 2,167 views

MOST COMMENTED